Princípios de uma Boa Interface de Usuário

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 9 da disciplina de Game Design. Inicialmente vou apresentar os elementos da interface intermediária e entender os elementos visuais que compõem essa camada entre o jogador e o jogo, depois vamos entender quais as classes de cada elemento visual presente na interface e quais devem ser utilizadas no nosso jogo e finalmente vamos conectar os feedbacks visuais, auditivos e hápticos a nossa interface para uma boa experiência de usuário.

Como websites ou aplicativos de celular, os videogames têm uma navegação ao "experimentar" o jogo - e isso poderá dizer como os jogadores se sentem após jogar - e têm componentes visuais na tela que são os mecanismos que guiam o jogador através do jogo - que poderá orientar os jogadores pela navegação os levando a tomar ações de forma natural. Essas duas definições são basicamente o que define UX e UI, ou Experiência de Usuário e Interface de Usuário. A interface é bem conhecida por ajudar os jogadores a navegar pelos menus, encontrar informações e cumprir tarefas ou objetivos. Desde telas iniciais a contadores de moedas, os componentes da interface em games são um aspecto crucial da jogabilidade. Mas "Interface" pode significar muitas coisas - um controle / joystick, um dispositivo móvel / celular, um sistema que manipula um personagem virtual, a forma como o jogo comunica informações ao jogador e muitas outras coisas. Para evitar confusão e entender essa teoria corretamente, precisamos separar isso e componentes diferentes. Vamos iniciar de fora para dentro. Inicialmen

sabemos que temos um jogador e um mundo do jogo. Da maneira mais simples possível, a interface é tudo o que existe entre eles. Certo, m que compõe a interface? O jogador precisa de um controlador - joystick, mouse / teclado, tela do celular - para fazer mudanças no mundo, vamos chamar isso de Input físico, ou seja, entrada. E da mesma forma, existe uma maneira de o jogador ver o que está acontecendo no mundo do jogo. Normalmente, olhando pra uma tela através do vídeo e do áudio. Vamos chamar isso de Output físico, ou seja, saída. Mas algumas coisas importantes estão faltando. Enquanto há momentos em que input - controlador - e output - tela - estão diretamente conectadas a elementos no mundo do jogo, há outros momentos em que existe uma interface intermediária entre o jogo e a entrada / saída. Essa é interface intermediária que é composta por diversos elementos que discutiremos aqui.

O jogo Fortnite exibe a pontuação na parte superior esquerda, a bússola / compasso em cima para guiar o jogador, a vida e armadura na parte inferior da tela, o mapa no topo na direita, as habilidades na parte inferior direita e isso não faz parte do mundo do jogo - na verdade, faz parte da interface. O mesmo vale para números que simbolizam pontos de dano que flutuam para fora do personagem. Todas essas coisas fazem parte de uma camada conceitual que existe entre a entrada e saída física e o mundo do jogo. Às vezes, essa camada é quase inexistente, jogos com poucas coisa na interface, mas outras vezes, é muito densa, cheia de botões, controles deslizantes, mini telas e menus, como o Fortnite, por exemplo. E lembrem-se, quanto menos abstração houver em uma interface, mais conexão emocional o jogador vai sentir com o conteúdo do jogo. O inverso acontece no jogo Ghost of Tsushima, por exemplo. No momento que o jogador coloca um ponto no mapa para de deslocar até aquele local, não existe nenhuma seta, nenhum ponto flutuante, nenhum elemento visual “fora do mundo do jogo” que mostre para o jogador onde ele deve ir. O único recurso é apertar um botão no controlador para o vento mostrar pro jogador em que direção ele deve ir para chegar até o local desejado. Diminuindo os recursos visuais fora

do jogo - ou mesmo removendo eles completamente nesse caso - cria mais imersão do jogador com o jogo, fazendo com que ele se sinta pa[illegible]dele. Então, o design da UI pode determinar como os jogadores interagem com a maioria dos sistemas de um jogo e servem não apenas para fornecer informações vitais, mas também são essenciais para moldar o comportamento do jogador, sempre mantendo um equilíbrio com a quantidade de informações na tela.

Sabe-se que os elementos da interface ajudam a comunicar informações ao jogador. Agora vamos falar um pouco mais sobre as quatro classes diferentes que esses elementos se classificam. Cada uma comunica informações diferentes de maneiras diferentes. Essas classes partem de duas questões importantes para nós game designers ajudarmos a compor a interface:

1) O componente existe na história do jogo?

2) O componente existe no espaço do jogo?

Dependendo da combinação dessas respostas temos as 4 classes, Diegético, não-diegético, espacial e meta.

Os componentes diegéticos da UI habitam na história e no espaço do jogo, e os personagens dentro do jogo estão cientes dos componentes. Por exemplo, o jogo Dead Space possui um dos melhores métodos de interface diegética. Os elementos não ficam presos aos cantos da tela, mas vivem no mundo ao redor do personagem, em computadores ou no próprio capacete do protagonista. A barra que determina a vida e a energia - o quanto o jogador pode correr - são exibidas diretamente no próprio personagem em barras azuis neon nas costas dele, a vida na esquerda e o semicírculo da energia à direita. Ao fazer o melhoramento de armas instalando acessórios nelas, o jogador acessa um computador que faz parte do mundo, em frente ao personagem. Esses elementos fazem parte do ambiente, por isso são diegéticos. A escala de alguns componentes torna os diegéticos especiais.

Por exemplo, um velocímetro que está no painel de um veículo fica menor para os jogadores no painel do carro em um câmera interna do jo Gran Turismo Sport, sendo diegético. Se o jogador alterna para a câmera externa posicionada na parte traseira do carro, o velocímetro torna-se não-diegético por que não faz mais parte do mundo do jogo (dentro do carro) e fica na parte inferior da tela para o jogador não perde-lo de vista.

Componentes não diegéticos estão fora da história e fora do espaço de um jogo. Nenhum dos personagens do jogo, incluindo o avatar do jogador, sabe que os componentes existem. Esses elementos normalmente aparecem como medidores de estatísticas. Eles controlam os pontos, o tempo, itens e vários recursos que os jogadores acumulam ou gastam durante o jogo, por exemplo, todas as informações de vida, pontuação e tempo em Super Mario Bros 3 são informações que o jogador precisa saber, mas não fazem parte da fase e nem o Mario sabe que eles existem.

Os componentes espaciais da UI estão no espaço de um jogo, mas os personagens dentro do jogo não os veem. Normalmente são recursos visuais que ajudam os jogadores a selecionar objetos ou apontando pontos de referência importantes. Por exemplo, Madden NFL têm círculos azuis que demonstram quais áreas que os jogadores vão se deslocar para defender ou atacar. Em Splinter Cell: Blacklist, uma informação da missão é transmitida para o jogador em texto, mas esse texto está grande ao centro e posicionado dentro do espaço do jogo, como se estivesse fazendo parte do mundo, mas o protagonista não o vê, somente o jogador.

E os componentes Meta existem na história de um jogo mas não residem no espaço do jogo. O avatar de um jogador pode ou não estar ciente destes elementos. Tradicionalmente, eles têm sido usados para indicar danos ao avatar de um jogador, mas possuem outros usos também. Em Battlefield 4, em vez de uma barra que indica a saúde do jogador, a tela fica com as bordas vermelhas de sangue para demonstrar que o personagem está perdendo

vida ou quase morrendo, sofrer dano faz parte da história mas não está ali presente dentro do mundo do jogo, está ao redor da tela.

Os elementos da UI podem ser integrados com sucesso em algo que outros jogos tratam como elementos secundários. Bem pensado desde o início do design, a UI passa a parecer uma peça intrínseca do mundo do jogo. Mas a classificação dos componentes dependem da narrativa, do gênero e quais informações precisamos mostrar aos jogadores. Da mesma forma, uma gama infinita de estilos e configurações visuais pode ser aplicada aos componentes de acordo com a direção de arte do jogo.

A informação através da interface flui em um loop de jogador para jogo e de jogo para jogador. Mas não pode ser apenas qualquer informação que flui em torno deste fluxo. As informações que são retornadas ao jogador pelo jogo afetam dramaticamente o que o jogador fará a seguir. Essas informações geralmente são chamadas de feedback, e a qualidade desse feedback pode exercer uma influência poderosa sobre o quanto o jogador entende e gosta do que está acontecendo em seu jogo. Quando uma granada explode para atingir um inimigo, os jogadores vão querer ver a explosão e ver o quanto ela afeta e dá dano aos inimigos que estavam perto dessa explosão.

Deixando o jogador ciente por meio de feedbacks, sejam eles visuais, auditivos ou hápticos, eles transmitem ações e informações úteis para o jogador. É sempre bom estudar bem qual o tipo de feedback para cada ação que o jogador faz ou recebe. E o feedback pode ser muitas coisas: dano, recompensa, instrução, encorajamento, desafios. Tem algumas perguntas chave que precisamos fazer para o nosso design para determinar os feedbacks:

- O que os jogadores precisam saber neste momento?

- O que os jogadores querem saber neste momento?

- O que você quer que os jogadores sintam neste momento?
- Como você pode dar um feedback que crie esse sentimento?
- O que os jogadores querem sentir neste momento?
- Qual é o objetivo do jogador neste momento?
- Que feedback os ajudará a atingir esse objetivo?

Tendo essas respostas vai ser bem mais fácil de determinar o que precisamos mostrar, como precisamos mostrar e em que momentos precisamos mostrar.

Quando você faz um jogo, você quer gostar do jogo que você está fazendo. Você precisa gostar. Mas muito mais importante que isso, você precisa que outras pessoas gostem também. Projetar a interface tem tudo a ver com executar ela de acordo com sua visão de game design para trazer todas as informações necessárias para os outros por meio dessa execução. E se não temos logo de cara as respostas para as perguntas anteriores, temos que testar o jogo sempre que possível para ver onde faltam feedbacks, inclusive testar com outras pessoas - “Ei, jogue meu jogo para ver o que você acha” e aí conseguimos coletar informações para analisar a falta de feedback. Saibam que um feedback apropriado sempre leva a uma boa experiência de usuário e interface de usuário. Aliando a navegação, a parte gráfica e os feedbacks, teremos uma interface cativante o bastante para poder manter os jogadores conectados ao nosso jogo.

Atividade extra

Palestra da GDC

Direção de Arte para Interface de Usuário em jogos AAA - EA Games

Link: https://www.gdcvault.com/play/1025052/Art-Direction-for-AAA

Palestra da GDC
UI/UX para jogos Mobile / VR
Link: https://www.gdcvault.com/play/1025293/UI-UX-for-Creating-Your

Referência Bibliográfica

ELIAS, George K., Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge MS, 2013

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW ,
CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

SYLVESTER, Tynan. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly, US 2013

Ir para exercício